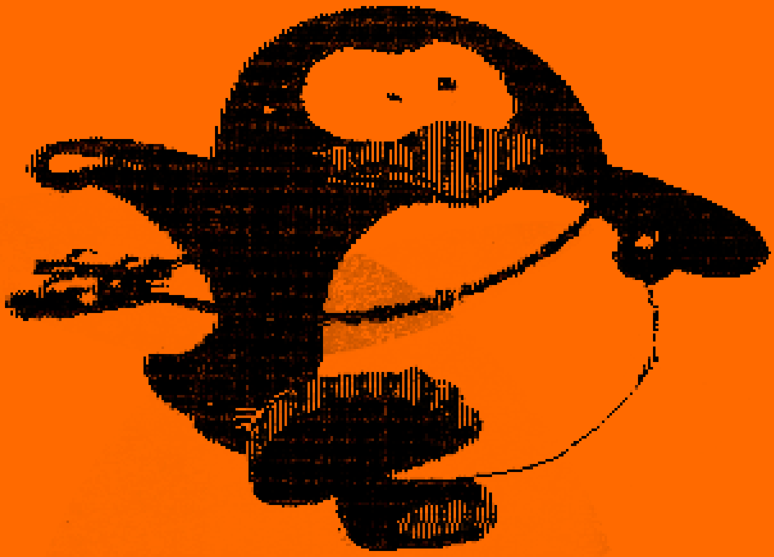
MCD



PERIODIEK VAN MSX-CLUB DRECHTSTREEK

JAARGANG 1 NUMMER 3 DECEMBER 1991

INHOUD:

VOORWOORD..............2
ZANDVOORT..............3
MSX-1 SPELLEN..........5
MIDIBLASTER............7
GAMESTAMP.............10
SOUNDTRACKER 2....... 11
ZOEKSCC...............14
MIDI-CURSUS......... 15
BUITENLAND............18
KLOKJE.TSR............19
OVERPEINZING..........20

N.B. Wij hebben gemerkt dat er behoefte is aan een cursus over BASIC (statements) maar wat precies is ons niet duidelijk. Heeft u vragen over bepaalde statements of routines, geef dat dan aan ons (de redactie) door.
Bij voorbaat dank.

- VOORWOORD -

Van de redactie : Onze excuses voor het zo laat uitkomen van dit clubblad. Dit vanwege tentamens en de verhuizing van de hoofdredacteur. Vanaf nu hopen wij het clubblad weer op tijd uit te brengen.

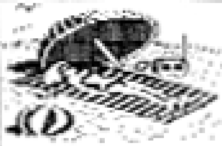
Beste MSX vrienden,
Na een (te) lange tijd weer een clubblad! De uitgave van ons clubblad gaat veel lijken op MSX Mozaik (u weet wel, verschijnt regelmatig op onregelmatige tijden) (Red: Geen commentaar a.u.b, anders corrigeren we het voorwoord niet meer, dat scheelt weer een dag!). Onze club groeit. Het ledental loopt nog steeds op. Onze gezellige clubavonden spreken nieuwkomers blijkbaar aan. Hierbij heet ik onze nieuwe leden die nog geen clubblad hebben gezien, welkom bij MCD. Over de ledenvergadering van jongstleden, waar we ideeen voor een open dag bespraken, moet ik helaas melden dat er maar een bedroevend aantal leden aanwezig waren. Het is het in belang van de leden zelf dat er op vergaderingen van ideeen en gedachten wordt gewisseld, anders is de club maar een kille bedoening. We gaan als bestuur en leden echter met goede moed verder met de voorbereidingen van deze dag. Op zaterdag 18 januari wordt deze open dag gehouden! De inzet van de leden is op zo'n dag van zeer groot belang; juist op zo'n dag laat de club zien wat er in huis is, want daarmee trek je nieuwe leden. Dus Dus als u nog ideeen of opmerkingen heeft, aarzel dan niet en kom er mee voor de dag. Ik kan ook melden dat diverse andere clubs reklame voor onze open club dag maken. Zo zal de gebruikersgroep West-Brabant er in hun clubblad aandacht aan schenken en MSX Club Magazine heeft er een artikel aan gewijd in hun blad. Wij gaan reklame maken in de omgeving van Dordrecht en omliggende gemeentes. Dit is tot nu toe de stand van zaken betreffende de open dag. Er komt nog een extra nummer van het clubblad voor de opendag en daar zal in staan wie er aan de open clubdag meedoen, en wat er te zien is. Verder heb ik niets meer te melden, dus ik stop er mee !!

groetjes, Hans Meijers
voorzitter.

ZANDVOORT '91

Op zaterdag 21 September vond de 3e internationale MSX computerdag in Zandvoort plaats. Om ongeveer 12 uur stapten we (5 man) de Van Pagee hal binnen het was er al aardig druk. Alle groten in MSX land waren vertegenwoordigd, op Jaap Boomsma van het MSX Computer Centrum (dat overigens verhuist is naar Haarlem) na. Om de een of andere reden stond hij niet in de hal maar had hij een eigen zaaltje vlak bij het station gehuurd. Hij had overal bordjes opgehangen met daarop reclame voor zijn MSX-show. Heel waarschijnlijk heeft hij daar een bekeuring voor gekregen (foei, foei, Jaap!). Maar dit even terzijde, terug maar de echte beurs. De muziek demonstraties van de FAC en MSX-ENGINE, die allebei een nieuw muziekprogramma te koop hadden, waren deze keer goed geregeld: om en om, en op vaste tijdstippen. Dit kwam heel goed van pas toen bleek dat bij de demonstraties van de FAC, John van Poelgeest begon te rappen. Nu wist je tenminste precies wanneer je NIET bij hun stand moest zijn. Bij BIT2-Europe waren MIDI-saurus en Graphsaurus v2.0 te bewonderen. In Graphsaurus v2.0 zit nu ook een tekstoptie soortgelijk aan die van Halnote (Halos). Peter 'Deepee' Vaesen had als nieuwste produktie DP-tools.

Handige programma's voor Dynamic Publisher waarmee o.a. stempels van de MSX naar de PC-versie van D.P. kunnen worden overgezet. Moonsoft stond er met Awesome Compilation disk #3 en #4 en een Compilation Disk Creator met Awesome Music Player v2.0. GENIC probeerde hun programma First Rate Music Hall te slijten. Aan de steeds verder dalende prijs was te zien dat dit niet erg lukte. Alle tijdschriften, op MSX Mozaik na, waren natuurlijk ook aanwezig met



ZANDVOORT '91
vervolg

hun nieuwste produkties zoals MSX Club Magazine met o.a. MCBC v2.1 en Peeks, Pokes en Truuks boek deel 5. MSX Club Rijnstreek, Gouda, MCCA en BCF waren er ook met hun diskmagazines en clubprodukties. MI-CHI presenteerde er de eerste demo voor de MSX Turbo-R. De mooiste muziek van die dag was echter bij Impact te horen. Wat die lui kunnen doen met Soundtracker v1.0 en de muziekmodule is ongehoord goed (of is die muziek soms van de amiga overgezet ?!). Op het gebied van de vectorgraphics staken twee demo's er torenhoog bovenuit, namelijk FAC demo 5 (eigenlijk door FCS gemaakt) en Decalogue van de Station Group. In deze demo's zitten nu zelfs painted-vectorgraphics, dus met gevulde vlakken. Zoals u wel gemerkt zult hebben was het een interessante en gezellige beurs. De organisatie heeft er goed zijn best op gedaan, en we hopen volgend jaar op 19 september weer net zo'n leuke beurs aan te treffen.

Arjan Steenbergen

- DE AGENDA -

De volgende clubdagen staan voorlopig gewoon op de eerste maandag van de maand gepland, dus op

2 December,
6 Januari,

enzovoort. Indien dit niet het geval is ontvangt u daar vanzelfsprekend een berichtje van.

De open dag van onze club staat gepland op

zaterdag, 18 Januari.

MSX-1 SPELLEN

Via een andere MSX club kwam ik in bezit van een disk vol met allerlei spellen voor MSX-1. Spellen waar ik toch raar van opkeek dat ze bestonden op de MSX. De kwaliteit van deze spellen is zeker niet slecht. Veel spellen zijn monochroom, dwz dat er zwart + een andere kleur wordt gebruikt. Hier volgt een korte beschrijving van de interessant-ste spellen op de disk.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Dit spel is een exacte kopie van het spel op andere systemen zoals amiga en atari. Grafisch is het spel vrij aardig gemaakt voor MSX-1.Helaas geen geluid bij dit spel, alleen wat geluids-effecten. De bedoeling is het redden van April O'Neill. Je moet je begeven door allerlei gangen met niet zulke vriendelijke wezens om haar te bereiken. Het zijn grote actiefiguren die toch redelijk snel bewegen. Verder zit er zeer veel beweging in het scherm. In de onderaardse gangen wordt zelfs multi-layer scrolling gebruikt (het onafhankelijk bewegen van verschillende delen van de achtergrond), iets wat je maar zelden tegen komt op de MSX (het zit ook in spellen zoals firehawk). Al met al een zeer aardig spel.

HOSTAGES

Opnieuw een exacte copy van de amiga/atari versie (op het monochrome beeld na). Bij dit spel zeer aparte muziek die ik persoonlijk best aardig vindt klinken voor de PSG. Ook worden er samples gebruikt op de PSG; iets wat je niet vaak tegenkomt.. De bedoeling is het bevrijden van de gijzelaars. De figuren bewegen ook hier zeer soepel (voor MSX-1 dan). Een geslaagd spel.

BATMAN

Op zich ook een heel aardig spel. Het heeft dezelfde bedoeling als de film en het 'originele'

spel: de 'Joker' verslaan. De moeilijkheidsgraad is zeer laag. Het was simpel te spelen vergeleken bij de andere computerversies. Ook hier is het spel goed gedetailleerd maar helaas weer monochroom en zonder geluid.

KLAX

De klassieker onder de computerspellen. Het is de bedoeling dat je van aanrollende stenen, stapeltjes maakt wat in het begin nog vrij simpel is maar na een tijdje toch knap lastig wordt. Grafisch niet zo'n hoogstandje maar toch een aardig en verslavend spel.

SOVIET

Volgens zeggen zou het gemaakt zijn in Rusland maar aangezien het spel de 'engelse ziekte' heeft (het is monochroom) hecht ik daar niet veel waarde aan. Het ziet er grafisch vrij aardig uit voor MSX-1. Je rijdt met een soort auto in een stad (Moskou?) waarbij het de bedoeling is rondlopende mensen mee te nemen in je auto. Dit lijkt simpel maar door de rondvliegende helicopters en ander gespuis wordt het toch knap lastig. Helaas weer monochroom en geen achtergrond-muziek, alleen als troost wat geluids effecten. Heel leuk, maar moeilijk.

Aan de teksten in de spellen te zien komen ze uit Spanje. Heel aardig dat deze spellen nog gemaakt worden voor MSX-1 Voor mij kwam dit als een verrassing: zeker gezien de titels. Hoe ze dit voor elkaar hebben gekregen is voor mij een raadsel (iemand nog goede ideeen?).

Bas Vijfwinkel

MIDI-BLASTER

MIDIblaster is gemaakt door de Bytewizards (Infodisk) en wordt geleverd op 3 (ds) diskettes (een program, sample en music disk) en een 17 pagina's tellende handleiding. Met dit programma wordt het mogelijk keyboards of synthesizers d.m.v. de MIDI-uitgang van de muziekmodule aan te sturen.

WAT IS MIDI?

De afkorting MIDI staat voor Musical Instrument Digital Interface, dus een interface tussen muziek instrumenten. Door middel van een heel eenvoudig 5-polig DIN kabeltje worden de instumenten verbonden, waarna er data uitwisseling plaatsvind. De MIDI-verbinding tussen twee instrumenten zou je kunnen vergelijken met de MODEM-verbinding tussen twee computers. Wanneer je op het ene instrument speelt komt het geluid uit het andere instrument. Het te gebruiken keyboard/synthesizer moet multitimbraal zijn. Dat wil zeggen dat hij meerdere instrumenten tegelijk moet kunnen afspelen, omdat u anders maar 1 geluid kunt gebruiken voor alle kanalen.

HET PROGRAMMA

In het programma kunnen muziekjes uit FAC Soundtracker v1.0 worden ingeladen. Na een heleboel instellingen gemaakt te hebben kan de muziek via de muziekmodule en/of een keyboard worden afgespeelt. De instellingen die voor ieder kanaal gemaakt moeten worden zijn: het geluid, volmume, transpose en het kanaal waarover de muziek verstuurd moet worden (met MIDI zijn maximaal 16 kanalen mogelijk). Met transpose kan je een geluid een aantal octaven hoger of lager laten spelen. De muziekafspeel-routine is erg snel. De muziekmodule en het keyboard worden tegelijk aangestuurd en tijdens het afspelen kunnen nog gewoon instellingen worden gemaakt. De cursorbesturing is echter traag: ook als de muziek uit staat.
Het hele scherm is in SCREEN 0 en is nogal verwarrend opgebouwd. Dit komt doordat voor een vet lettertype is gekozen (wat bijna onleesbaar is) en omdat er wat rare kleuren gebruikt

worden: een zwarte achtergrond met (te dikke) lichtblauwe letters (kleur 7). Deze kleuren kunnen in een INSTALL file veranderd worden, maar na een LOAD/SAVE opdracht krijg je weer de standaard instelling terug.

DRUMBLASTER

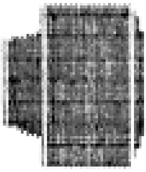
Dit is het drumgedeelte van het programma. Wanneer je op je keyboard drums onder je toetsen hebt zitten (dus bijvoorbeeld een basedrum op de C-toets) dan zijn die drums via dit gedeelte in te stellen. Je moet hierbij het nummer van de toets van de te kiezen drum invoeren. Als bijvoorbeeld de basedrum op de C-toets zit dan voer je 36 in. Dit laatste snap ik zelf nog niet helemaal want de ingevoerde nummers komen op mijn keyboard (Yamaha PSS-480) niet overeen met de toetsnummers. De drum-instellingen kunnen apart op disk worden bewaard, evenals de instellingen voor het geluid.

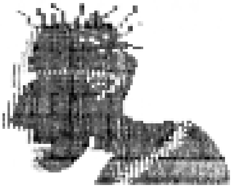
DE INSTALL FILE

In de INSTALL file wordt alle informatie over uw keyboard of synthesizer opgeslagen. Er staan stuurcodes in en ook kunt (moet) u een hele lijst invoeren van alle geluiden die uw keyboard heeft (naam + nummer van een geluid).

DE HANDLEIDING

Deze handleiding ziet er goed en verzorgd uit. Er wordt duidelijk in uitgelegd wat MIDI is en hoe het werkt, alleen het hoofdstuk over de INSTALL file zal voor sommige mensen toch echt te moeilijk zijn.





MIDI-BLASTER
vervolg

CONCLUSIE

Ben je in het bezit van een instrument met MIDI mogelijkheden EN een muziekmodule dan is dit programma verplichte kost: zeker omdat dit tot nu toe het enige MIDIprogramma is, hoewel de FAC daar wel verandering in zal brengen met hun MIDI-Tracker.

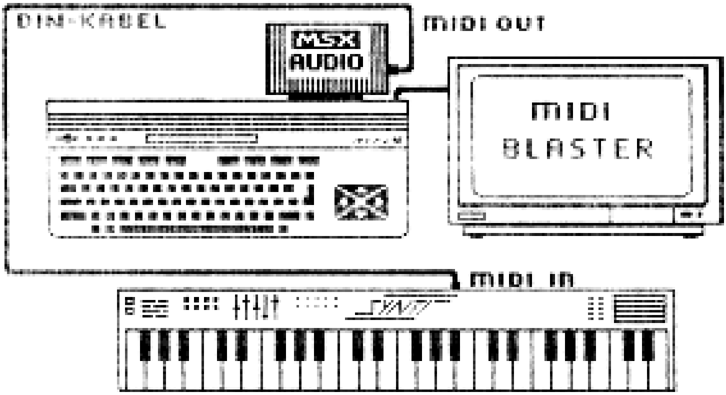
Arjan Steenbergen

prijs : f 37,50

leverancier: MSX Computer Club Almelo
Hr. H. Weinreder
Reigerstraat 17
7601 CA Almelo
Tel. 05490-13529

Benodigheden: MSX-2, muziekmodule van PHILIPS
Multitimbrale Synthesizer,
Module of Keyboard.

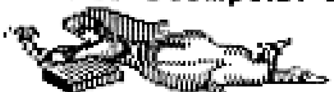
<u>AANSLUITSCHEMA</u> :

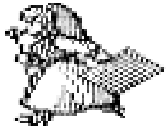


GAMESTAMP, the program

Dit programma wordt verkocht door MSX Club Gouda en is gemaakt door Tokyo Data. Het bestaat uit 2 diskettes: een disk met het programma en een disk met schermen voor Dynamic Publisher. Deze schermen staan vol met plaatjes uit bekende spellen, welke ongetwijfeld door dit programma bewerkt zijn (de stempels natuurlijk, niet de spellen). De stempels zien er heel mooi uit en zijn ook heel duidelijk. Met het programma kan je plaatjes uit SCREEN 5 en 7 bijwerken voor toepassing in Dynamic Publisher. Dit gaat heel eenvoudig: je gaat op een kleur staan en na iedere druk op de linkerMUISknop verandert de kleur achtereenvolgens in zwart, grijs, wit en de orginele kleur. Nadat alle kleuren goed zijn ingesteld kan het plaatje worden overgezet naar SCREEN 6 en worden weggesaved als stempel. Voor dit programma is een muis wel verplicht. Op de programma disk staan wat voorbeeldschermen en stempels. Ook staat er een programmaatje op, dat schermen kan converteren naar een ander scherm. Van SCREEN 5 <-> 7, 6 <-> 7 , 5 -> 8 en van 6 -> 8. Het is ten zeerste aan te raden de KUN-compiler hierbij te gebruiken. Deze staat niet op de schijf maar moet zelf toegevoegd worden. In de listing hoeven slechts een paar REM tekens verwijderd te worden. De handleiding ziet er leuk uit en is geheel met Dynamic Publisher gemaakt. Over het hoofdprogramma is genoeg informatie te vinden. Over de SCREEN-converter wordt echter met geen woord gesproken.

Conclusie: Voor iedereen die regelmatig zelf diskstickers maakt is dit echt een verschrikkelijk handig programma. In vijf minuten maak je zo de mooiste stempels. Bestellen dus !!





Prijs : f25,- voor leden van Club Gouda, f32,50 voor niet-leden.
Leverancier : MSX Club Gouda
Middelblok 159, 2831 BM Gouderak
Tel. 01827-2272 (Arjan Prosman)
01820-19913 (Gert)
Vereiste : een muis.

FAC SOUNDTRACKER

VERSIE 2.0

Eindeljk is hij er dan: FAC Soundtracker v2.0. Het muziekprogramma voor de FM-Pac en Muziekmodule heeft een opvolger gekregen. (zie voor een beschrijving van Soundtracker v1.0 clubblad nr.1) Er waren hoge verwachtingen van dit programma. Zo zou het 6688 geluiden krijgen en de muziek gecrunched wegschrijven. Dit blijkt echter niet waar te zijn. Het uiteindelijke resultaat valt tegen. Er zijn niet zo veel leuke dingen bijgekomen. Een overzicht van de extra's t.o.v. v1.0:

- regelbare pitch bend, brightness, tempo en volume
- detune (ontstemmen, om zo een voller geluid te verkrijgen)
- dual voices (twee stemmen bij elkaar geven een realistisch effect)
- 60 extra geluiden (waarvan het grootste deel dual, dus eigenlijk maar 30)
- De muziek kan tijdens het afspelen worden versneld of vertraagd
- De B-drive wordt ook ondersteund
- Verbeterde FM-Drums

Het zijn deze keer maar twee diskettes: de program disk en music disk #3, GEEN sample disk! Op de music disk staan slechts 8 muziekjes waarvan maar 2 mooie: Labyrinth en Filmtrack. Vooral in de laatste is heel goed het effect te horen van pitch bend, detune en brightness. De voice editor is ook verbeterd. Er zijn nu twee modes: de Play en de Control mode. In de Play mode is het toetsenbord als klavier te gebruiken voor geluiden en samples. In de Control mode kunnen kanalen worden geselecteerd en van ieder geluid het volume en de brightness worden ingesteld. Aan de Drumkit is niets veranderd. In FST v1.0 was een optie aanwezig waardoor je in

FAC SOUNDTRACKER
VERSIE 2.0
vervolg

plaats van de pattern notatie (A3, C5, G#4, enz.) kon omschakelen naar een nummerieke notatie (11, 22 ,19, enz.). Dit was handig voor mensen met een PHILIPS-klavier. In FST v2.0 is deze optie verwijderd. Op de program disk staat weer een voorbeeld programma, hoe de muziek in eigen programma's te gebruiken. Dit werkt echter niet. Door een fout in het muziekprogramma kan de muziek niet worden ingeladen. Er volgt dan een foutmelding. Naar het schijnt is er al weer een update verschenen. Het programmaatje CONVERT.BAS waarmee samples van het interne programma van de muziekmodule kunnen worden omgezet naar Soundtracker formaat schittert slechts door afwezigheid.

DE HANDLEIDING

De handleiding ziet er goed en kompleet uit, maar er staan wel een paar vreemde dingen in. Zo is het o.a. verboden FST v2.0 files te publiceren. In demo's mag dus blijkbaar geen FST v2.0 muziek gebruikt worden (waar moet je FST v2.0 dan voor gebruiken ???). Verder wordt GENIC ervan beschuldigd dat zij muziek, die met een illegale kopie van FST v1.0 geschreven is, uitgeeft. Dit is op zich wel waar maar zoiets hoort toch niet in een handleiding thuis. Wanneer muziek die met een illegale kopie van FST v1.0 geschreven is wordt ingeladen in FST v2.0 dan verschijnt er ILLEGAL USER op het scherm en wordt de muziek uit het geheugen gewist. Ik heb echter al een PD-programmaatje gezien (LEGAL USER) dat deze beveiliging uit de muziekfiles verwijderd.

FAC SOUNDTRACKER
VERSIE 2.0
vervolg

CONCLUSIE:
FST v2.0 is een goed muziekprogramma waar gemakkelijk mee te werken is. De prijs (f50,-) is ten opzichte van FST v1.0 echter te hoog. Dit omdat er veel dingen ontbreken die er bij FST v1.0 wel bijzaten en omdat er geen sample disk bijzit waardoor de koper bijna gedwongen wordt een losse sample disk (a f12,50) te bestellen, en de werkelijke aankoopprijs dus f62,50 is. Bent u al in het bezit van FST v1.0 dan kost het u maar f20,- om v2.0 te krijgen. Twijfelt u nog of u de Soundtracker aan wilt schaffen, dan moet u maar eens Impact Musix disk #2 beluisteren. Hierin zijn de mogelijkheden van FST v2.0 volledig (en goed) gebruikt.

prijs : f50,- (of f20,- voor update)
leverancier: MK Software
Libellendans 30, 2907 RN,
Capelle a/d ijssel
Tel. 010-4581600
vereiste : MSX-MUSIC (FM-PAC, FM-PAK, FM-SHIP)
of MSX-AUDIO
(Muziekmodule van philips/toshiba)

ZOEKSCC

Het hierna volgende programma blijft net zo lang naar uw SCC-cartridge zoeken totdat u hem aanzet. Nu hoeft u dus (bijna) nooit meer een spel of demo twee keer op te starten omdat u de SCC was vergeten aan te zetten. Staat uw SCC niet in de DATAregels dan kunt u hem er zelf bijzetten. Als eerste staat er het RC nummer van de cartidge, dan de naam. Begint uw SCC nummer met RA ipv RC dan weet ik niet of het nog goed werkt. Ik heb het niet kunnen proberen.

```
10 REM -- ZOEKSCC.BAS
20 IF PEEK(&HF677)=&HC0 THEN GOTO 40
30 POKE &HF677,&HC0: POKE &HC000,0: RUN"ZOEKSCC.BAS"
   ' vul in regel 30 bij RUN de filenaam in
     waarmee u deze listing wegSAVEd
40 CLEAR 500,&HDCFE: SCREEN 0: KEY OFF
50 PRINT"I am searching for your SCC..."
60 A=INP(&HA8): B=(A AND &HC0)
70 FOR I=0 TO 3: OUT &HA8,(B OR(I*16))
80 IF I=(PEEK(&HF343)AND3) THEN 120 ELSE POKE
&H9000,0
90 IF PEEK(&H8010)+PEEK(&H8011)<>135 THEN 120
100 N1=PEEK(&H8012): N2=PEEK(&H8013): GOSUB 130: OUT
&HA8,A
110 IF N=-1 THEN SL=I: I=4: NEXT: GOTO 210
120 NEXT: LOCATE 0,8:PRINT"No SCC found.":GOTO 60
130 N=0: IF (N1+N2)=0 THEN RETURN ELSE RESTORE
140 READ M1$,M2$: M1=VAL("&H"+LEFT$(M1$,2))
150 M2=VAL("&H"+RIGHT$(M1$,2)): IF (M1=N1) AND
(M2=N2) THEN N=-1:RETURN
160 IF (M1+M2)=0 THEN RETURN ELSE 140
170 DATA "0751","Nemesis 2 ", "0752","F1-Spirit "
180 DATA "0752","F1-Spirit ", "0758","Salamander"
190 DATA "0760","Kings Valley 2", "0764","Nemesis 3"
200 DATA 0,0
210 LOCATE0,8:PRINT "RC ";M1$;", ";M2$;" gevonden in
slot";SL: END
```

MIDI-CURSUS

Wanneer u in het bezit bent van een muziekmodule en een keyboard of synthesizer met MIDI dan zal dit wel een interessante cursus voor u zijn. Ik ga het namelijk hebben over het aansturen van MIDI. U denkt waarschijnlijk dat dat heel ingewikkeld is maar het is eigenlijk heel simpel. Alles draait namelijk om de poorten 0 en 1 van de muziekmodule. Via deze poorten (uitgangen) wordt de MIDI-besturingseenheid van de muziekmodule aangesproken. Deze besturingseenheid wordt de ACIA genoemd. Allereerst beginnen we met de ACIA te resetten. Dit gaat met OUT 0,3. Vervolgens moeten we de ACIA instellen op het MIDI-protocol. MIDI heeft namelijk zijn eigen manier van datatransport. Dit instellen gaat met OUT 0,21. Poort 0 hebben we verder niet meer nodig. De eigenlijke data wordt via poort 1 verzonden. Hierbij wordt een vaste volgorde gebruikt, nl. eerst de status byte, dan de databytes. Met de statusbyte vertel je het keyboard wat hij moet gaan doen, bijvoorbeeld een geluid kiezen. In de databyte staat dan het nummer van het geluid dat hij moet kiezen. Ik zal nu eerst een overzicht geven van alle statusbytes.

betekenis	statusbyte	databytes
toets aanslaan	&H9n	toetsnummer (0-127), aanslagsnelheid
toets loslaten	&H8n	toetsnummer (0-127), oplichtsnelheid
after touch	&HAn	toetsnummer (0-127), druk
controller data	&HBn	controller funtie* , waarde
program change	&HCn	geluidnummer
channel after touch	&HDn	druk
pitch bend	&HEn	LSB waarde , MSB waarde

De n staat voor het kanaal (0 - F) waarvoor de data bestemd is.

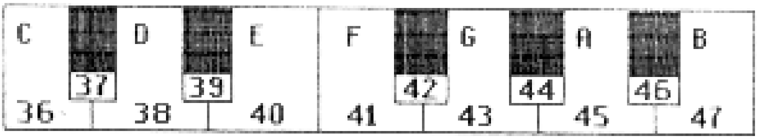
* - Controller functies:

betekenis	funktienr.	waarde
modulatie wiel	&H01	waarde
breath controller	&H02	waarde
portamento rate	&H05	waarde
main volume	&H07	waarde
portamento	&H41	aan/uit (0=uit)
all note off	&H7B	waarde

MIDI-CURSUS

vervolg

Er zijn nog meer controller functies maar meer kon ik er zo gauw niet vinden. Niet ieder keyboard kent al deze functies. Kijk daarvoor in de handleiding van uw keyboard. Een noot kan worden uitgezet dmv. de code &H8n of door de noot nog een keer aan te slaan, maar dan met een aanslagsnelheid van 0. Deze laatste methode verdient de voorkeur omdat niet ieder keyboard de toets-los code kent. U ziet dat iedere noot apart aan- en uitgezet moet worden. Wanneer een noot is aangeslagen blijft hij net zo lang doorklinken (ook al hoort u hem niet) totdat u hem uitzet. De hele MIDI-aansturing is het beste te vergelijken met dat van de Soundtracker. Het hoogste kanaalnummer op een keyboard is meestal het drumkanaal. Hierbij moet je gewoon het toetsnummer waaronder een bepaalde drum zit opgeven zoals dat ook bij een gewone noot gebeurt. De toetsnummers zijn als volgt ingedeeld: (dit is octaaf 3)



Iedere C begint op een veelvoud van 12 (er zitten immers 12 toetsen in een octaaf). Een voorbeeld. Stel u wilt op kanaal 2 met geluid 7 de D van de zesde octaaf aanslaan. Dit wordt dan:

```
10 OUT 0,3: OUT 0,21         ´ ACIA resetten en instellen
20 OUT 1,&HC2: OUT 1,7 ´           geluid 7 op kanaal 2
30 OUT 1,&H92: OUT 1,62: OUT 1,15 ´        D6 aanslaan
                                      (nummer=6*12+2=62)
40 A$=INPUT$(1)               ´ wacht op een toets
50 OUT 1,&H92: OUT 1,62: OUT 1,0  ´ toets los
60 END
```

U ziet dat MIDI aansturen helemaal niet zo moeilijk is als het lijkt. Met deze informatie bent u zou in staat moeten zijn om zelf een eenvoudig muziek-programma te schrijven voor MIDI. Het beste is om er dan de KUN-compiler bij te gebruiken. U MOET dan na iedere OUT-instructie even naar een

MIDI-CURSUS

vervolg

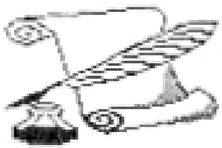
wachtlus springen omdat anders de DATA sneller verstuurd wordt dan dat het keyboard kan ontvangen. Er is dan geen geluid meer uit het keyboard te krijgen. Op de muziekmodule zit ook een MIDI-ingang. Deze kan uitgelezen worden dmv. INP(4) (status) en INP(5) (de binnenkomende data). Hoe dit precies werkt weet ik (nog) niet. Zodra ik er meer van weet laat ik het u weten. Ter afsluiting van deze korte cursus zal ik nog een voorbeeld programmaatje geven. Het is een klein orgeltje waarmee u de op het toetsenbord gespeelde noten uit uw keyboard hoort komen. Indien u in het bezit bent van de KUN-compiler moet u alle REM's weghalen. Succes ermee!

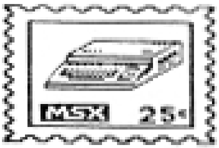
Arjan Steenbergen

```
100 ' -- MIDI-ORGEL v1.0 (c)1991 ARSOFT --
110 SCREEN0: CLS: KEYOFF: T=0
120 REM _TURBO ON
130 PRINT"A   S       F   G       J   K   L       '"
140 PRINT"  Z   X   C   V   B   N   M   ,   .   /  "
150 OUT 0,3: OUT 0,21     ' ACIA resetten en instellen
160 S=7: GOSUB 270: V$="AZSXCFVGBNJMK,L./'"
170 K$=INKEY$: IF K$="" THEN 170
180 IF K$=CHR$(32) THEN GOSUB 280        'spatie
190 IF K$=CHR$(27) THEN GOSUB 280:END    'escape
200 IF K$=CHR$(30) THEN S=S+1: GOSUB 270 'cursor up
210 IF K$=CHR$(31) THEN S=S-1: GOSUB 270 'cursor down
220 K=INSTR(V$,K$): IF K=0 THEN 170
230 K=5*12-5+K: IF T=0 THEN O=K: T=1
235 ' vorige toets loslaten
240 OUT 1,&H91:GOSUB 290: OUT 1,O:GOSUB 290: OUT 1,0
245 ' nieuwe toets aanslaan
250 GOSUB 290: OUT 1,&H91:GOSUB 290: OUT 1,K
260 GOSUB 290: OUT 1,127: GOSUB 290: O=K: GOTO 170
265 ' geluid kiezen
270 OUT 1,&HC1: GOSUB 290: OUT 1,ABS(S): RETURN
280 OUT 1,&H91: GOSUB 290: OUT 1,O : GOSUB 290: OUT
1,0: RETURN
290 REM FOR W=0 TO 1: NEXT W ' wachtlus voor compiler
300 RETURN
```

MSX IN HET BUITENLAND

Naar aanleiding van een grote lijst in de MCM met adressen van clubs in het buitenland ben ik begonnen met het corresponderen. Veel clubs in het buitenland zijn (helaas) opgeheven omdat de gebruikers overstapten naar andere systemen zoals Amiga en MS-DOS. De mensen waarme ik correspondeer zijn meestal alleen geintresseerd in het MSX systeem. Iets waar ik eigenlijk nooit bij stil heb gestaan is dat MSX 2 alleen in Nederland echt goed is doorgedrongen. In landen die erg afgezonderd zijn zul je ook bijna geen MSX 2 tegen komen. Momenteel correspondeer ik met mensen in Austalie, Nieuw Zeeland, Oostenrijk en Denemarken. De echte freaks zitten in Europa. In Oostenrijk zit iemand die alle MSX software spaart. De lijst met titels is dan ook 120 pagina's lang (±7000 titels). In Denemarken zitten mensen die alles uit hun MSX willen halen en ook erg handig zijn met ombouwen. Ooit wel eens gehoord van een MSX 1 met 256 Kb of een SVI 738 met 4 Mb, 2+ videochip en een MSX-MUSIC? Op zich niet zo zinvol maar ze hebben ook betere ideeen (voor ons). Ze beweren dat ze met een beetje electronica de PCM samples van de MSX Turbo-R kunnen afspelen op een normale MSX (ik probeer dit idee naar Nederland te krijgen). Ook hebben ze er een Windows (een soort Ease voor de PC) voor MSX gemaakt. Zoals je ziet zitten ze daar zeker niet stil. Er moeten wel MSX clubs in Japan zijn maar tot nu toe heb ik nog geen adressen kunnen vinden die iets hebben opgeleverd. Het lastige van Japan is dat ze een heel andere cultuur hebben. Als je bv iets aan MSX magazine Japan wilt vragen zul je dit zeer vriendelijk moeten doen omdat anders (zeer waarschijnlijk) je brief linea recta de prullenmand in gaat. Maar ik hoop binnen niet al te lange tijd ook contact te hebben in Japan.





Bas Vijfwinkel

KLOKJE.TSR

Het onderstaande programma zet een klokje op het scherm, op de plek van funktietoets 1. De tijd wordt iedere minuut ververst. Dit om vertragingen van programma's te voorkomen. Het programma is een TSR. Dat wil zeggen dat het zijn werk stil op de achtergrond doet, zonder dat andere programma's er last van hebben. Voor het gebuik van deze TSR is wel Memman 2.30 vereist. Het laden van de TSR gaat alleen vanuit BASIC (!) met CMD TL("KLOKJE.TSR"). Bedankt voor de inzending Jeroen, en ga zo door.

```
100 REM BASIC-loader: KLOKJE.TSR
110 REM
120 REM Gemaakt door Jeroen van de Zeeuw
130 REM
140 CLS: PRINT"Deze BASIC-lader maakt het programma
KLOKJE.TSR aan."
150 RESTORE: READ F1$,FL: NC=0
160 OPEN F1$ AS #1 LEN=1: FIELD #1,1 AS I$
170 PRINT: PRINT "Aan het werk..."
180 READ A$: NC=NC+1: IF A$="**" THEN GOTO 200
190 LSET I$=CHR$(VAL("&H"+A$)): PUT #1: GOTO 250
200 READ A$: BT=VAL("&H"+A$): READ A$:
BV=VAL("&H"+A$)
210 READ A$: BV=VAL("&H"+A$)
220 FOR N1=1 TO BT
230 LSET I$=CHR$(BV): PUT #1
240 NEXT N1: NC=NC+BT-1
250 IF NC<FL THEN GOTO 180
260 CLOSE: PRINT: PRINT "Klaar": END
270 DATA KLOKJE.TSR, 311
280 DATA 4D,53,54,20,54,53,52,0D,0A,4A,76,64,5A,20,6B
290 DATA 6C,6F,6B,6A,65,20,1A,02,00,24,40,B1,40,24,40
300 DATA 25,40,8D,00,5C,00,24,00,29,40,30,40,39,40,41
310 DATA 40,4C,40,5E,40,6C,40,74,40,7A,40,81,40,91,40
320 DATA BA,40,BD,40,C2,40,D2,40,D5,40,DB,40,C9,C9,F5
330 DATA ED,4B,51,40,08,78,B1,CD,43,51,40,28,03,F1,18
340 DATA 72,DD,21,53,40,DD,7E,04,FE,39,CC,59,40,3C,DD
350 DATA 77,04,3A,AF,FC,B7,CC,90,40,F1,18,58,B8,0B,30
360 DATA 30,3A,30,30,00,E1,21,47,40,E5,3A,F8,FA,47,0E
370 DATA 00,C5,FD,E1,DD,21,F5,01,21,53,40,0E,05,CD,5F
380 DATA 01,C1,8A,40,CD,5F,01,CD,8A,40,23,CD,5F,01,CD
390 DATA 8A,40,CD,5F,01,C6,30,77,C9,C6,30,77,23,0D,C9
400 DATA 21,53,40,AF,D3,99,3A,8E,00,D3,99,3E,30,D3,99
410 DATA 3E,47,D3,99,01,98,05,ED,B3,C9,08,3E,00,08,C9
420 DATA C3,00,00,06,06,11,32,4D,CD,CA,FF,22,AF,40,21
430 DATA E0,40,1E,3E,CD,AE,40,30,14,3A,B1,F3,FE,19,20
440 DATA 04,3D,32,B1,F3,CD,5E,40,CD,90,40,3E,00,C9,11
450 DATA EC,40,3E,03,C9,4A,76,64,5A,20,6B,6C,6F,6B,6A
460 DATA 65,20,54,53,69,73,20,54,53,52,20,69,73,20,61
470 DATA 6C,72,65,61,64,79,20,69,6E,73,74,61,6C,6C,65
480 DATA 64,0D,0A,0A,00,06,00,9F,FD,26,40
```